FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com
to remove the watermark

R.O.B.™

THE ULTIMATE VIDEO GAME PARTNER!
LE MEILLEUR COMPAGNON DE JEU VIDÉO!

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

TABLE OF CONTENTS

Page

CHAPTER I
R.O.B. INSTRUCTION MANUAL 1
1. MAIN FEATURES 1
2. ROBOT SET-UP 2
3. PRECAUTIONS 4

CHAPTER II
WARRANTY AND SERVICE INFORMATION 5
1. 90-DAY LIMITED WARRANTY 6
2. NES CONSUMER PARTS LIST & ORDER FORM 7

TABLE DES MATIERES

Page

CHAPITRE I
MODE D'EMPLOI DU R.O.B. 9
1. PRINCIPALES CARACTERISTIQUES . . 9
2. MISE EN PLACE DU ROBOT 10
3. PRECAUTIONS 12

CHAPITRE II
RENSEIGNEMENTS SUR LA GARANTIE ET LE SERVICE APRES-VENTE 13
1. GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS . . . 14
2. LISTE ET BON DE COMMANDE DES PIECES DU NES 15

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT Nintendo HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

CE CACHET VOUS ASSURE QUE Nintendo A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT

NEED HELP?
CONSUMER ASSISTANCE TELEPHONE
(MON TO FRI, 9:30 A.M. to 18:30 P.M.)
CALL 16-(1) 46 45 96 63

BESOIN D'AIDE
ASSISTANCE TECHNIQUE CONSOMMATEUR
(LUN à VEN de 9H30 à 18H30)
APPELEZ LE 16-(1) 46 45 96 63

© 1987 NINTENDO

CHAPTER I

R.O.B.™ INSTRUCTION MANUAL

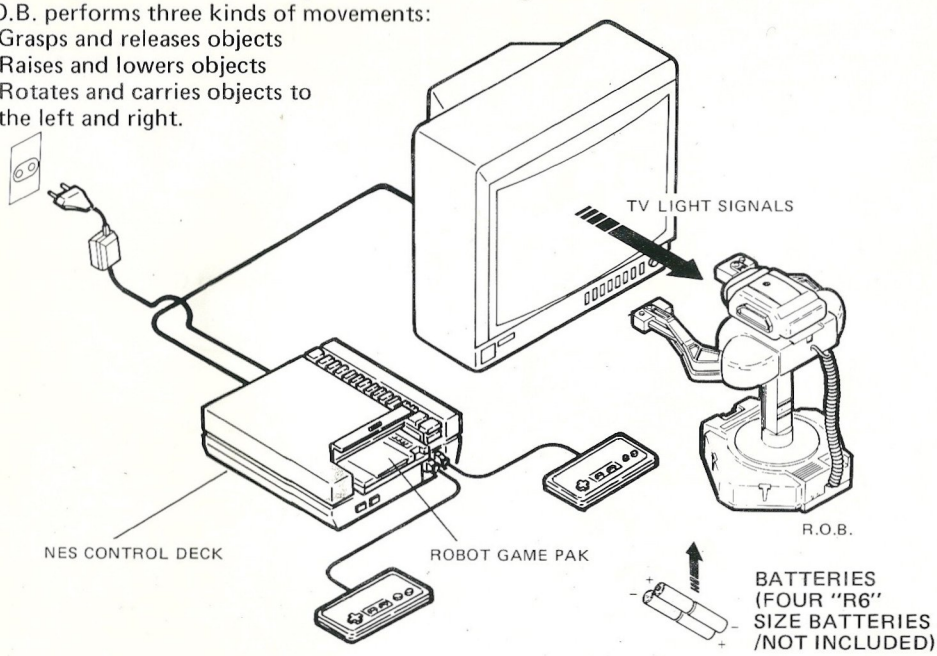
PLEASE NOTE!

To play with R.O.B. (Robotic Operating Buddy), you need:
1) The NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES),
2) A Robot Game Pak,
3) A Television Set, and
4) Four "R6" Size Batteries.
(R.O.B. will not work without these components.)

1. MAIN FEATURES

You can have lots of fun playing games with R.O.B., but to make him work you need all of the items in the picture below. If you try to use R.O.B. by himself, he won't work. You need the NES, a Robot Game Pak (robot accessories are included with a Robot Game Pak), a TV, and four "AA" size batteries. R.O.B. has a photosensor, microcomputer and motors. During game play, R.O.B. receives movement instructions by light signals transmitted from the TV screen. These light signals go into his eyes, and the photosensor relays them to the microcomputer. The microcomputer decodes the signals and makes R.O.B.'s motors move. R.O.B. performs three kinds of movements:

1. Grasps and releases objects
2. Raises and lowers objects
3. Rotates and carries objects to the left and right.



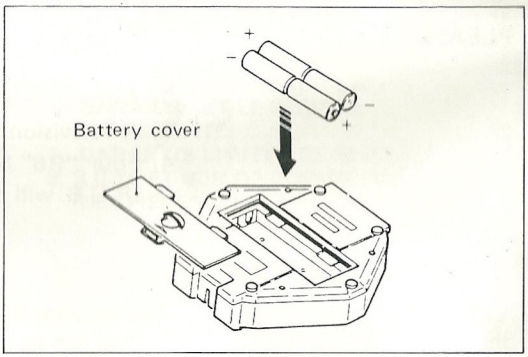
In some Robot games, you may command R.O.B.'s movements. In other Robot games, the NES will tell R.O.B. what to do.

NOTE: Your NES Control Deck should be connected in accordance with the directions given in the NES Instruction Manual.

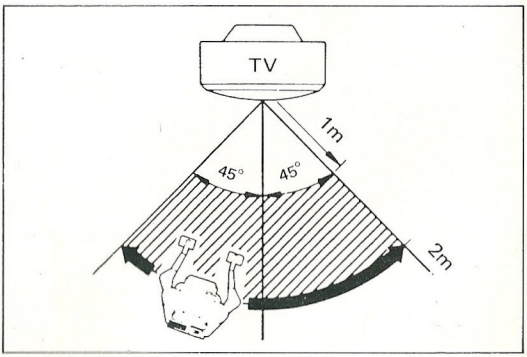
2. ROBOT SET-UP

1) Inserting the batteries. (Batteries not included)
   - Turn R.O.B.'s power switch OFF.
   - Slide the battery cover on the back of the base in the direction of the arrow.
   - Insert four new "R6" size batteries in the positions indicated on the battery case. Use only alkaline batteries.
   - Replace the battery cover.

   NOTE:
   If his movements become slow or stop altogether, replace the batteries immediately. Running R.O.B. on old batteries could lead to a malfunction. When not using R.O.B. for long periods of time, remove the batteries. (Battery life is approximately three weeks assuming one hour of use per day. This varies according to the games played.)



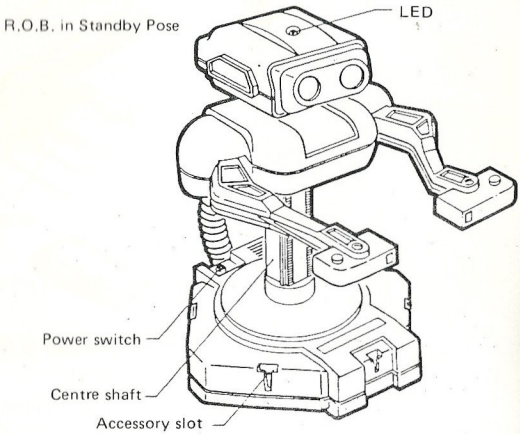
2) Place R.O.B. on a flat surface facing your TV screen and within the shaded area shown in the sketch on the right. Turn on R.O.B.'s power switch. R.O.B. should now start to move automatically to take the standby pose (arms open and shoulders at the top of the centre shaft facing forward).



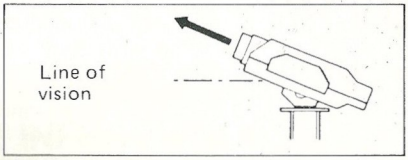
3) Attach the Robot accessories to R.O.B. as described in the Robot Game Pak Instruction Manual.

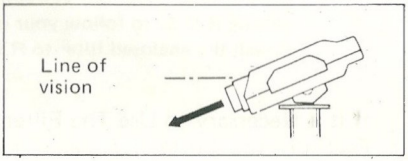
4) Insert the desired Robot Game Pak into the Control Deck by following the directions in the NES Instruction Manual. Be sure to turn on both the Control Deck power switch and your TV. Using the controller select button, select the test mode from the game menu and press the start button. The test screen should now appear.

   NOTE: Ensure that no strong light is shining onto the TV screen and that any on screen display (such as channel number, sound volume, etc.) is turned off.



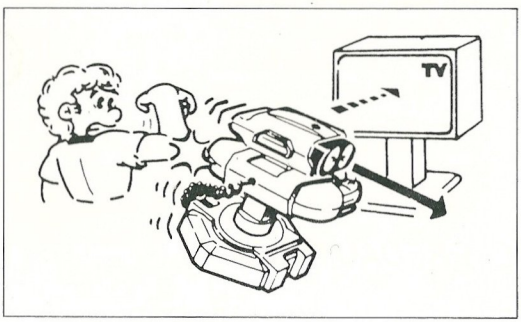
5) Aim R.O.B.'s eyes directly at the centre of the TV screen by positioning his body and tilting his head up or down. When aimed correctly, the LED on top of R.O.B.'s head should begin to flicker. If the LED does not flicker, the brightness and contrast controls on your TV may need adjustment. Adjust the brightness and contrast so that the background (dark area) around the test signal is black and the test signal is bright. Be patient! You may have to make the adjustments in small increments until R.O.B.'s LED flickers.



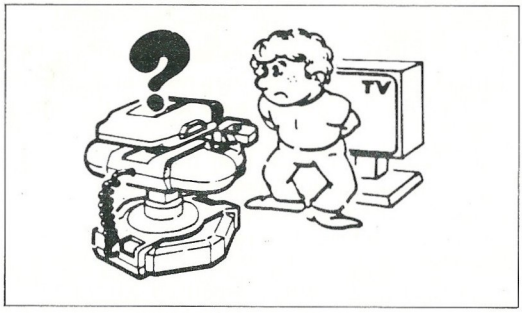


6) Press the select button to go from the "test mode" back to the "game menu." If the LED stays lit at this time, R.O.B. is ready to accept commands.

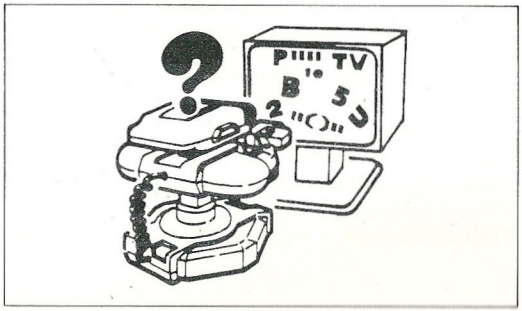
- If the LED is not lit when you return to the game menu, try again starting from step (4).
- The LED will go off while R.O.B. is moving, and he will not accept commands during that time. You can give the next command only after R.O.B. has stopped moving and the LED has come back on.



- In order to avoid transmission errors in the light signal, do not change the position of the robot (or the TV screen) after setting up the robot.
- Do not put any obstacles between the TV screen and the robot.



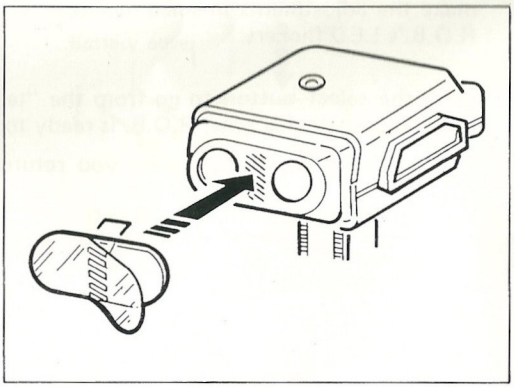
- Turn off any on-screen displays of the channel number, sound volume, etc., as they may cause R.O.B. to malfunction.



7) You are now ready to play games with R.O.B. Try using R.O.B. in the direct mode to get used to playing with him. Have fun trying all the games described in the Robot Game Pak Instruction Manuals.

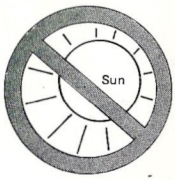
NOTE: If R.O.B. receives the test signal, but does not respond properly to movement commands, the brightness level of your TV may be set too high. Adjust the brightness level down until R.O.B. responds correctly to your commands. If you continue to have problems getting R.O.B. to follow your commands, your TV may be too bright and you may have to attach the enclosed filter to R.O.B.'s eyes. (See following sketch.).

If it is Necessary to Use The Filter:
Peel off the protective paper from the two-sided tape, and attach as shown.
Also peel off the protective film from the filter surface.
If you use R.O.B. with another TV, you may have to remove the filter.



3. PRECAUTIONS

1) R.O.B. is a high precision toy. He does not like places that are very hot or cold. NEVER hit him or drop him. DON'T take him apart!



2) If fluorescent light goes straight into R.O.B.'s eyes, or a strong light hits the TV screen, he may not function correctly.
NEVER face R.O.B.'s eyes toward the sun.

3) DO NOT use R.O.B. near hair dryers, electric shavers or other electrical appliances that generate a lot of static noise. They may cause R.O.B. to malfunction. If this happens, don't worry; there's nothing wrong with him. Just remove the source of static noise.

4) If R.O.B. gets dirty, wipe him with a clean, dry cloth. DO NOT use paint thinner, benzene, alcohol or other volatile cleaners.

5) Always remember to turn off the power switch after you and R.O.B. have finished playing. (Remove batteries if not used for prolonged periods of time.)

CAUTION:
The Gyromite Robot Game Pak includes a gyro and gyro spinner. Misuse or mishandling of a spinning gyro can cause physical injury. Please carefully review the Gyromite Instruction Manual before operating R.O.B. with the gyro and gyro spinner.
RECOMMENDED FOR AGES 8 TO ADULT.

CHAPTER II

WARRANTY AND SERVICE INFORMATION

90-DAY LIMITED WARRANTY
Nintendo Entertainment System ACCESSORIES

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Entertainment System Accessory* ("Accessory") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Accessory, at its option, free of charge. Replacement may be made with a reconditioned Accessory of equivalent quality, at ASD's option.

To receive this warranty service, call 16-(1)-46.45.96.63 and ask for a Nintendo service technician. If the service technician is unable to solve the problem by phone, you will be advised to return the Accessory to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

SAVED
Nintendo Service Technician
45 Avenue Parmentier
75011 PARIS FRANCE

Accessories returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will be repaired for out-of-warranty repair charges. The Nintendo service technician will advise you of the cost to repair or replace the defective Accessory. A check or money order for the amount quoted, payable to SAVED, should be enclosed with the shipment.

If after inspection, the Nintendo service technician determines that the Accessory cannot be repaired, it will be returned to you and your payment refunded.

This warranty shall not apply if the Accessory has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty excludes incidental or consequential damages resulting from the product or the use of the product.

*Accessories covered under this warranty are: Robotic Operating Buddy, Zapper Light Gun, Controllers, AC adapter and other Nintendo Entertainment System Accessories.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM CONSUMER PARTS LIST & ORDER FORM

Nintendo Part No.	Part Name	Price Frs.	Quantity	Amount of Purchase
202	A.C. Adapter	108,00		
203A	RGB Cable/Peritel Cable	97,00		
204	Controller	78,00		
386	NES Instruction Manual	14,00		
388	† R.O.B. Filter Lens	9,00		
151	† R.O.B. Battery Cover	8,00		
216	* Gyros (2, sold as set)	54,00		
217	* Gyro Holder	13,00		
218	* Gyro Tray	25,00		
219	* Gyro Spinner	70,00		
220	* Gyro Hands (2, sold as set)	8,00		
221	* Colored Blocks (5, sold as set)	15,00		
222	* Block Trays (5, sold as set)	12,00		
223	* Block Hands (2, sold as set)	8,00		
370	* Stack-Up Accessories Tray	10,00		
316	Game Pak Sleeve	12,00		
XXX	Game Pak Manual	9,00		
	(† Robotic Operating Buddy Replacement Part) (* Robot Game Pak Replacement Part)			
			SUB TOTAL	
			ADD T.V.A. 18,6%	
			POSTAGE & HANDLING	20,00 Frs.
			TOTAL AMOUNT DUE	

FOR ORDERING INSTRUCTIONS PLEASE SEE NEXT PAGE.

ORDER BY MAIL

1. Please complete the following:

   Name _____ Phone ( ) _____

   Street Address _____

   City _____ Province _____ Postal Code _____

2. Enclose Money Order or Check for total amount due.

3. Mail to: NES Parts
   ASD
   19 rue Jean Bleuzen
   92170 Vanves France

Allow 4-6 weeks for delivery. We cannot accept cash, stamps, or C.O.D. orders.
Prices are applicable within France only and are subject to change without notice.

CHAPITRE I

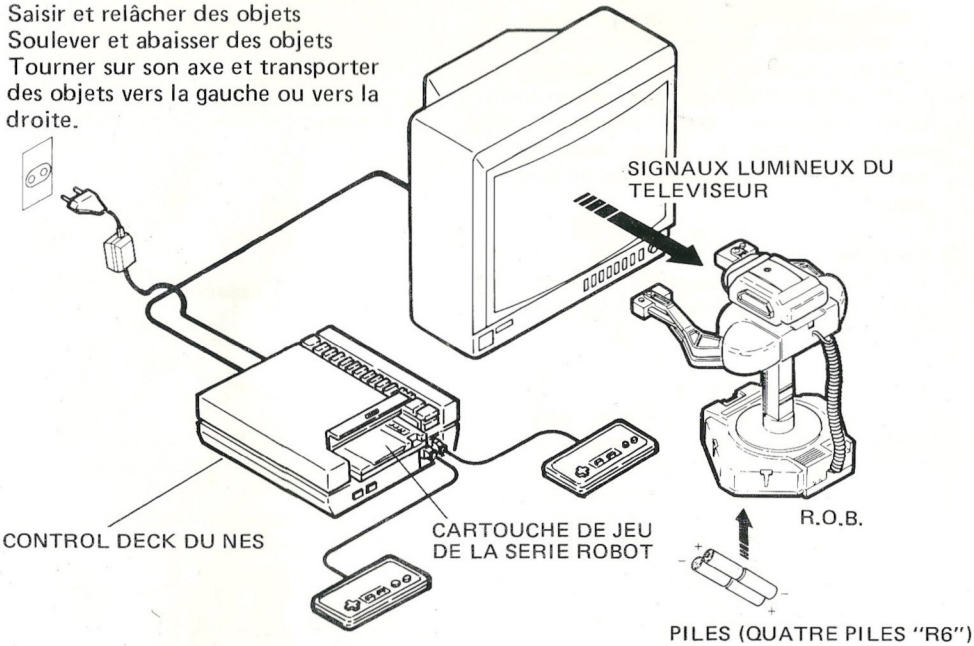
MODE D'EMPLOI DU R.O.B.™

REMARQUE! Pour vous servir du R.O.B. (Robotic Operating Buddy), vous avez besoin du matériel suivant:
1) Le SYSTEME DE JEU NINTENDO (NES);
2) Une cartouche de jeu de la série Robot;
3) Un téléviseur;
4) Quatre piles "R6".
(Le R.O.B. ne fonctionnera pas sans ce matériel.)

1. PRINCIPALES CARACTERISTIQUES

Le R.O.B. peut vous assurer de nombreuses heures de plaisir mais, pour le faire fonctionner, vous avez besoin de tous les accessoires illustrés ci-dessous. Si vous essayez d'utiliser le R.O.B. seul, il ne fonctionnera pas. Il vous faut le NES, une cartouche de jeu de la série Robot (accessoires compris), un téléviseur et quatre piles "R6". Le R.O.B. est équipé d'un détecteur photoélectrique, d'un microordinateur et de moteurs. Pendant le jeu, le R.O.B. obéit aux commandes que ses yeux reçoivent par les signaux lumineux émis de l'écran. Le détecteur photoélectrique de ses yeux transmet ces signaux au microordinateur, qui les décode et actionne les moteurs du R.O.B. Ce dernier peut effectuer trois sortes de mouvements:

1. Saisir et relâcher des objets
2. Soulever et abaisser des objets
3. Tourner sur son axe et transporter des objets vers la gauche ou vers la droite.



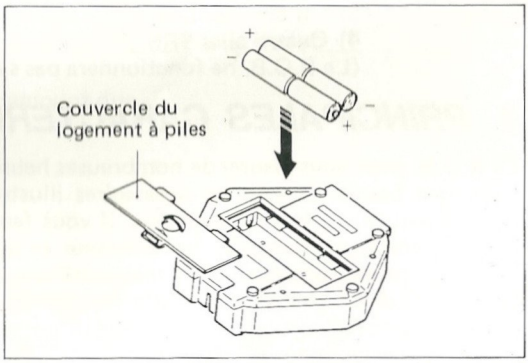
Certains jeux de la série Robot vous permettent de commander les mouvements du R.O.B. Dans d'autres, c'est le NES qui commande le R.O.B.

REMARQUE:
LE CONTROL DECK DU NES DOIT ETRE RACCORDE CONFORMEMENT AUX DIRECTIVES DU MODE D'EMPLOI DU NES.

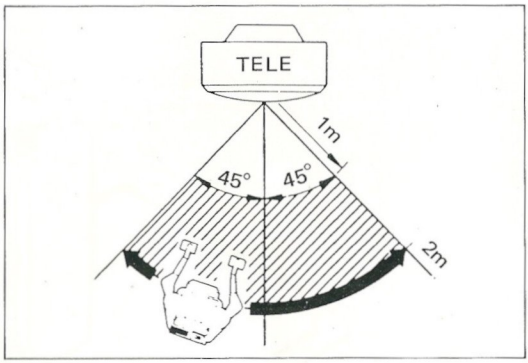
2. MISE EN PLACE DU ROBOT

1) Chargement des piles
   - Mettre l'interrupteur d'alimentation du R.O.B. sur OFF.
   - Glisser le couvercle du logement à piles situé sur la face inférieure de la base dans le sens de la flèche.
   - Insérer quatre piles neuves de format "R6" dans le logement à piles, selon les positions indiquées. N'utiliser que des piles alcalines.
   - Replacer le couvercle du logement à piles.

REMARQUE:
SI LES MOUVEMENTS DU ROBOT RALENTISSENT OU CESSENT, REMPLACER IMMEDIATEMENT LES PILES. LE R.O.B. POURRAIT MAL FONCTIONNER S'IL EST ALIMENTE PAR DES PILES AFFAIBLIES. RETIRER LES PILES SI ON PREVOIT NE PAS SE SERVIR DU ROBOT PENDANT UNE PERIODE PROLONGEE. (LA DUREE DES PILES EST D'ENVIRON TROIS SEMAINES. A RAISON D'UNE HEURE D'UTILISATION PAR JOUR. CETTE DUREE VARIE SELON LES JEUX CHOISIS.)



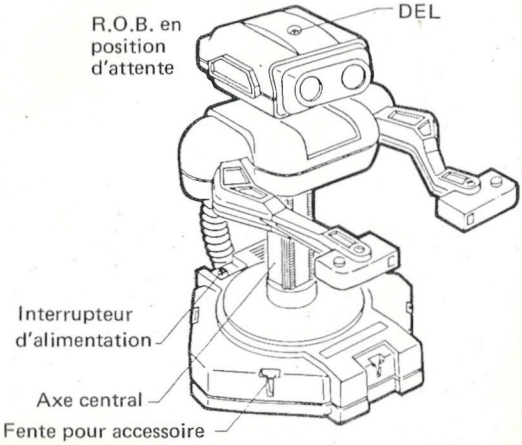
2) Placer le R.O.B. sur une surface plane devant l'écran du téléviseur et à l'intérieur de l'aire ombragée illustrée ci-dessous. Mettre l'interrupteur d'alimentation du R.O.B. en marche. Le robot commencera à se mouvoir automatiquement pour prendre la position d'attente (bras ouverts, corps vers l'avant au sommet de son axe central).



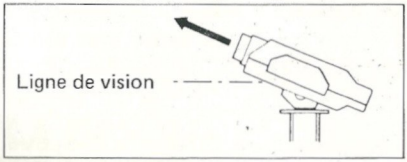
3) Fixer les accéssoires robotiques sur le R.O.B., selon les directives du mode d'emploi de la cartouche de jeu de la série Robot.

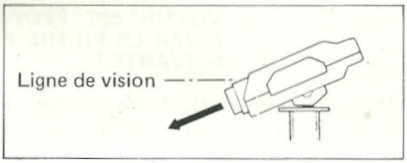
4) Insérer la cartouche de jeu de la série Robot dans le Control Deck, selon les directives du mode d'emploi du NES. S'assurer de mettre l'interrupteur d'alimentation du Control Deck et le téléviseur en marche. A l'aide du bouton "Select" de la commande, choisir le mode d'essai sur le menu de jeux et appuyer sur le bouton "Start". L'écran d'essai apparaitra.

REMARQUE:
S'ASSURER DE NE PAS EXPOSER L'ECRAN DU TELEVISEUR A UNE LUMIERE INTENSE ET VERIFIER SI TOUS LES AFFICHAGES SUR ECRAN (COMME LE NUMERO DE CANAL, LE VOLUME, ETC.) SONT ETEINTS.



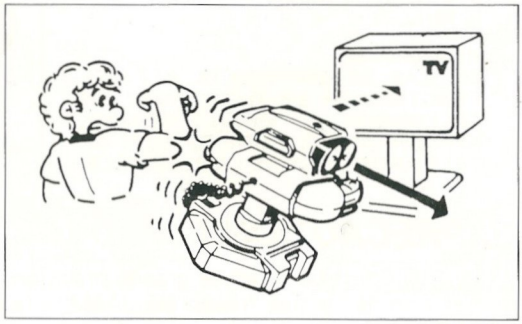
5) Pointer les yeux du R.O.B. directement sur le centre de l'écran en tournant son corps et en inclinant sa tête vers le haut ou vers le bas. Lorsqu'on vise correctement, la DEL située sur le dessus de la tête du R.O.B. commence à vaciller.
Si la DEL ne vacille pas, il faudra peut-être régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur. Les régler de manière à obtenir un fond noir autour du signal d'essai et un signal d'essai lumineux. Faire preuve de patience! Il faudra peut-être augmenter graduellement le réglage plusieurs fois avant que la DEL ne vacille.

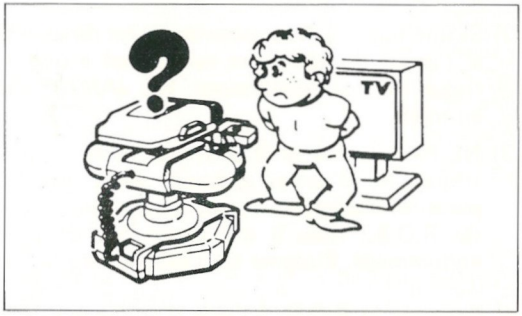




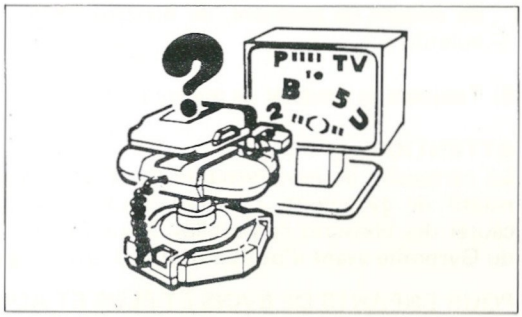
6) Appuyer sur le bouton "Select" pour passer du mode d'essai au menu de jeux. Si la DEL reste allumée, le R.O.B. est prêt à recevoir les commandes.

- Si la DEL s'éteint lorsqu'on revient au menu de jeux, répéter à partir de l'étape 4.
- La DEL s'éteint pendant que le R.O.B. se déplace et celui-ci n'accepte alors aucune commande. Il ne répond aux commandes que lorsqu'il cesse de bouger et que la DEL se rallume.
- Pour éviter les erreurs de transmission du signal lumineux, ne pas changer la position du robot ou de l'écran du téléviseur après la mise en place du robot.
- Ne pas mettre d'obstacles entre l'écran du téléviseur et le robot.





- Eteindre les affichages apparaissant sur l'écran, comme le numéro de canal, le volume, etc., car ils pourraient nuire au fonctionnement du R.O.B.



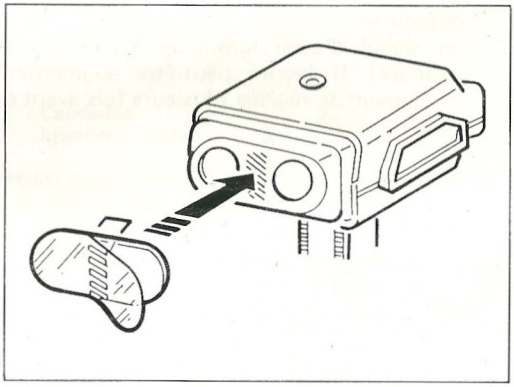
7) Vous voilà prêt à jouer avec le R.O.B. Essayez de vous servir du R.O.B. en mode direct pour vous familiariser avec son fonctionnement. Ayez bien du plaisir à essayer tous les jeux décrits dans les modes d'emploi des cartouches de jeu de la série robot!

REMARQUE: SI LE R.O.B. RECOIT LE SIGNAL D'ESSAI MAIS NE REPOND PAS BIEN AUX COMMANDES, LE NIVEAU DE LUMINOSITE DU TELEVISEUR EST PEUT-ETRE TROP ELEVE. REDUIRE CE NIVEAU JUSQU'A CE QUE LE R.O.B. REPONDE BIEN AUX COMMANDES. SI LE PROBLEME PERSISTE, LE TELEVISEUR EST PEUT-ETRE TROP LUMINEUX ET IL FAUDRA PEUT-ETRE FIXER LE FILTRE FOURNI AUX YEUX DU R.O.B. (VOIR L'ILLUSTRATION SUIVANTE.)

Si l'utilisation du filtre s'avère nécessaire: Retirer le papier protecteur du ruban à double face et fixer le filtre selon l'illustration.
Retirer aussi la pellicule protectrice de la surface du filtre.

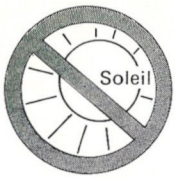
Si on utilise le R.O.B. avec un autre téléviseur, il faudra peut-être retirer le filtre.

REMARQUE:
EN CAS DE DIFFICULTE A FAIRE FONCTIONNER LE R.O.B. AVEC UN TELEVISEUR A "GRAND ECRAN", APPELER NOTRE LIGNE DIRECTE DE TELE-ASSISTANCE DE LA CLIENTELE.



3. PRECAUTIONS

1) Le R.O.B. est un jouet de grande précision. Il n'aime pas les endroits très chauds ou très froids. NE JAMAIS le frapper ni l'échapper. NE PAS le démonter.



2) Si une lumière fluorescente atteint directement les yeux du R.O.B. ou si l'écran du téléviseur est exposé à une lumière intense, le R.O.B. risque de mal fonctionner. NE JAMAIS exposer les yeux du R.O.B. au soleil.

3) NE PAS utiliser le R.O.B. près de séchoirs à cheveux, de rasoirs électriques ou d'autres appareils électriques qui génèrent beaucoup de parasites statiques. Ces parasites pourraient nuire au fonctionnement du R.O.B., mais il n'y a pas lieu de s'en inquiéter; il ne sera pas endommagé. Eloigner tout simplement la source de parasites statiques.

4) Nettoyer le R.O.B. à l'aide d'un linge propre et sec. EVITER l'emploi de diluant de peinture, de benzène, d'alcool ou d'autres nettoyants volatils.

5) Toujours se rappeler de mettre l'interrupteur d'alimentation sur "off" à la fin du jeu.

ATTENTION:
La cartouche de jeu Gyromite de la série Robot comprend un gyroscope et un support rotatif de gyroscope. L'usage abusif ou la mauvaise manipulation d'un gyroscope peut causer des blessures corporelles. Nous vous prions de lire attentivement le mode d'emploi du Gyromite avant d'utiliser le R.O.B. avec le gyroscope et le support rotatif de gyroscope.

POUR ENFANTS DE 8 ANS ET PLUS ET ADULTES

CHAPITRE II

RENSEIGNEMENTS SUR LA GARANTIE ET LE SERVICE APRES-VENTE

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS
Nintendo Entertainment System ACCESSOIRES

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que les accessoires du NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM* ("Accessoires") sont exempts de défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie limitée à 90 jours apparaît pendant cette période, ASD réparera ou remplacera gratuitement, à son choix, l'accessoire. Le remplacement pourra être fait par un accessoire remis en état de qualité équivalente, au choix d'ASD.

Pour faire jouer cette garantie, appelez le 16-(1)-46.45.96.63 et demandez le technicien NINTENDO. Si le technicien de service ne peut résoudre votre problème au téléphone, vous pourrez retourner l'accessoire à votre revendeur local NINTENDO ou l'expédier en recommandé et en port payé, accompagné d'un double de votre facture d'achat à:

SAVED
Service technique NINTENDO
45 Avenue Parmentier
75011 PARIS FRANCE

Les accessoires retournés sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la garantie seront réparés à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Le technicien NINTENDO vous fera connaître le coût de la réparation ou du remplacement de l'accessoire défectueux. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de la SAVED, devra être joint à votre envoi.

Si, après inspection, le technicien NINTENDO trouve que la réparation est impossible, l'accessoire et votre règlement vous seront retournés.

Cette garantie ne jouerait pas si l'accessoire était endommagé par négligence, accident, usage abusif, ou s'il était modifié. Cette garantie ne couvre pas les accidents matériels ou corporels directs ou indirects causés par le produit ou son usage.

*Les accessoires couverts par cette garantie sont: le R.O.B. (Robot), le Zapper Light Gun (Pistolet), les commandes, l'adaptateur A.C. et d'autres accessoires du NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LISTE ET BON DE COMMANDE DES PIECES DU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

No de pièce Nintendo	Description	Prix Frs.	Quantité	Montant Frs.
202	Adaptateur c.a.	108,00		
203A	Câble RGB /Câble Peritel	97,00		
204	Commande	78,00		
386	Mode d'emploi du NES	14,00		
388	† Filtre pour R.O.B.	9,00		
151	† Couvercle de logement à piles pour R.O.B.	8,00		
216	* Gyroscopes (jeu de 2)	54,00		
217	* Porte-gyroscope	13,00		
218	* Plateau pour gyroscope	25,00		
219	* Support rotatif de gyroscope	70,00		
220	* Mains pour gyroscope (jeu de 2)	8,00		
221	* Disques de couleur (jeu de 5)	15,00		
222	* Porte-disques (jeu de 5)	12,00		
223	* Mains pour disques (jeu de 2)	8,00		
370	* Porte-accessoires pour Stack-Up	10,00		
316	Etui de cartouche de jeu	12,00		
XXX	Mode d'emploi de cartouche de jeu	9,00		
	(† Pièce de rechange pour le R.O.B.) (* Pièce de rechange pour la cartouche de jeu de la série Robot)			
			SOUS-TOTAL	
			AJOUTER T.V.A. 18,6%	
			PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	20,00
			MONTANT TOTAL DU	

VOIR LES DIRECTIVES RELATIVES A LA COMMANDE DE PRODUITS A LA PAGE SUIVANTE.

COMMANDES PAR LA POSTE

1. Nom _____ Tél: ( ) _____

   Adresse _____

   Ville _____ Province _____ Code postal _____

2. Prière d'inclure le mandat-poste ou chèque pour le montant total dû.

3. Poster à: Pièces NES
   ASD
   19 rue Jean Bleuzen
   92170 Vanves France

Veuillez prévoir 4 à 6 semaines pour la livraison. Nous n'acceptons pas de paiements en espèces. Les prix sont valables en France seulement et peuvent changer sans préavis.

Le 10-12-88.

EUROMARCHÉ
Boulevard de l'Atlantique
Tél.: 49 79 15 11
B.P. n° 3008
79012 NIORT CEDEX

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

ASD

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO

THE DISTRIBUTOR WARRANTS THE CONFORMITY OF THIS PRODUCT TO REQUIRED SAFETY STANDARDS

DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

LA CONFORMITE DU PRESENT PRODUIT AUX NORMES OBLIGATOIRES DE SECURITE EST GARANTIE PAR LE DISTRIBUTEUR

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON